Retro-games : mode d'emploi



Pack Retro games : inventaire

Pour votre information, vous trouverez ci-joint l'inventaire de l'ensemble des éléments constituant ce pack, ainsi que leur valeur.

Élément	**Quantité**	**Coût d'achat**
Console NeoGeo X Gold	1 station d'accueil + 1 console portable	199,99
Stick arcade	2	59,99
Carte SD	1	/
Téléviseur	1 + 1 câble HDMI + 1 câble RCA	179
Guide constructeur	1	/
Console Game & Watch Donkey Kong II	2 consoles portables	139,9
Housse	2	5,99
Console RétroN 5	1 console	159,99
Manette sans fil	2 + 2 câbles de rechargement	39,99
Téléviseur	1 + 1 câble HDMI + 1 câble RCA	179
13 jeux	- **NES** Double dragon III Super Mario Bros 3 Tetris - **Mega Drive** Altered beast Eco : the tides of time Sonic Street fighter II - **Super Nintendo** Daffy Duck : the Marvin missions Killer instinct Super Mario all stars - **Gameboy** World cup 98 - **Gameboy advance** Mario kart Mario power tennis	 14,95 14,95 9,95 8,95 9,95 4,95 12,95 16,95 14,95 16,95 1,95 9,95 16,95
Guide constructeur	1	/
Matériel annexe		
Casques sans fil + base + bloc secteur	2	159,60
Bloc de rechargement	1	/
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	/
TOTAL PACK		**1260,85 €**

Rappel des modalités de prêt
Ce pack de jeux vidéo vous a été prêté par la DLP pour 3 mois maximum (durée déterminée au moment de la réservation).
A la fin de ce délai, **vous devez rendre le pack complet** (consoles, jeux & accessoires). Pour vous faciliter la tache de rassemblement, vous pouvez vous fier à la fiche d'inventaire. En cas de perte ou de casse du matériel, sa valeur y est également notée.
Les consoles et les jeux vidéo sont prévus pour un usage en consultation sur place uniquement, ce qui exclut le prêt à domicile de jeux ou de consoles ainsi qu'un usage à l'extérieur de la bibliothèque.

N'hésitez pas à vous renseigner en amont auprès de la DLP si vous souhaitez bénéficier d'animations Jeux vidéo.

Accès aux jeux vidéo
Nous vous incitons vivement à faire du prêt indirect de jeux et consoles et de gérer ces consultations en *Prêt sur place* si la bibliothèque est informatisée (pour des statistiques).
Aux bibliothèques qui ne sont pas informatisées, nous conseillons de remettre un jeu et une manette en échange d'une carte de lecteur.
Nous vous recommandons de mettre en place une charte d'utilisation des jeux vidéo et de la faire signer par chacun des usagers du service (afin de les responsabiliser par rapport au matériel prêté).
Vous pourrez en trouver un exemple page 5.
Nous vous invitons également à remplir une fiche de consultation, qui pourra vous servir pour les réservations de créneaux horaires et pour les statistiques d'activités.
Vous pourrez en trouver un exemple page 6.

<u>Idées d'animation</u>

- Organiser un tournoi de jeu vidéo à 1 contre 1, par exemple avec des jeux de combat (Street fighters sur la Neo Geo X) ou de sport (Mario kart sur la RetroN 5)
- Proposer une exposition sur le jeu vidéo ou d'un jeu vidéo spécifique (Mario, Zelda, Sonic...), son histoire, ses techniques
- Proposer aux usagers de venir avec leurs vieilles consoles ou cartouche de jeux pour montrer leur jeu préféré
- Rencontrer un professionnel du jeu vidéo ou de l'animation
- Organiser une conférence sur le jeu vidéo et l'enfant en partenariat avec une association vidéoludique

<u>Partenaires potentiels</u> : école, collège, lycée, centre de loisirs, maison de jeunes, maison de retraite, foyers, associations sportives ou créatives…

Merci de remplir la fiche bilan qui accompagne le pack.

NEO GEO X GOLD

Mode d'emploi

Une fois les branchements faits, assurez-vous d'avoir bien connecté (délicatement) la console à l'intérieur de la station d'accueil. Vous pouvez ouvrir le capot en coulissant le bouton OPEN. Ensuite vous pouvez allumer la télévision (dont l'interrupteur est situé derrière l'écran à droite) puis la console de jeu avec le bouton coulissant POWER. La console portable n'a pas besoin d'être allumer, tout se passe via la station d'accueil.
La chaîne rendant accessible la console est HDMI 3, accessible via la télécommande de la télévision.
Les jeux disponibles se présentent sous la forme d'une carte SD déjà insérée dans la console.
Les manettes de jeux sont à brancher sur le devant de la console via le port USB.
Pour choisir un jeu, déplacez-vous dans le menu de gauche à droite, puis sélectionnez-le.
Pour quitter le jeu, appuyez sur le bouton Start, situé à l'avant de la manette, qui vous renverra au menu général. Alors vous pouvez éteindre la console et la télévision.

Rechargement de la console

Comme toute console portable, celle-ci nécessite d'être rechargée au bout de 3-4 heures de jeu intense.
Vérifiez que la console n'est plus sous tension avant de la déconnecter.
Mettez le bouton Power de la station de recharge en position ON, la console portable en position OFF.
Témoin sur l'avant de la console portable : rouge = en chargement ; uniquement bleu = rechargée.

Merci de ne recharger la console que lorsque la batterie est déchargée et de veiller à ne pas les laisser plus que nécessaire en charge.

Sauvegarde des parties

Afin de faciliter la gestion des sauvegardes des usagers sur certains jeux, nous vous conseillons de leur indiquer qu'il ne pourra pas y avoir une sauvegarde par joueur, tout en les encourageant à retenir leur numéro de partie lorsque plusieurs sauvegardes sont possibles.

Choix des jeux

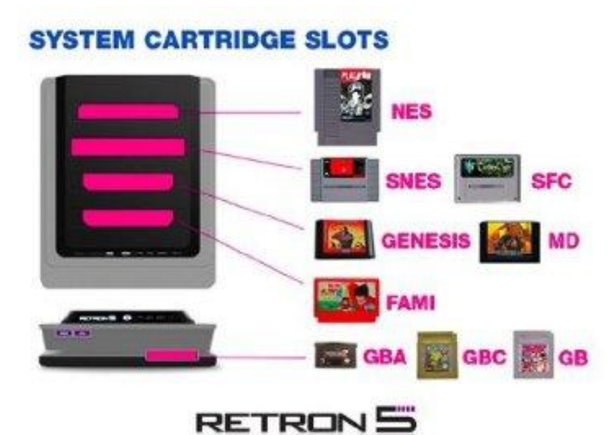
Pour vous aider dans le choix et les recommandations, nous vous invitons à consulter le dossier joint, où vous pourrez retrouver les fiches de tous les jeux vidéo inclus dans le pack, avec notamment le type de jeu.
Ce même dossier pourra être mis à la disposition de vos usagers, de façon à ce qu'ils puissent choisir leur jeu en toute connaissance de cause.

RETRO-N 5

Mode d'emploi

Une fois les branchements faits, vous pouvez allumer la télévision (dont l'interrupteur est situé derrière l'écran à droite) puis la console de jeu en appuyant sur le bouton POWER. La chaîne rendant accessible la console est HDMI, accessible via la télécommande de la télévision.

Les jeux se présentent sous forme de cartouches à insérer **délicatement et une à la fois** directement dans la fente adéquate, comme ceci.



Pour lancer le jeu, appuyez sur le bouton de validation A. Pour le quitter, il vous faut revenir au menu principal, appuyez sur le bouton HOME, situé à l'avant de la manette, puis sélectionnez « Return to main menu ».

Les boutons SELECT et START seront utiles pour l'utilisation du jeu. Les boutons HOME et A seront utilisés par la console.

Rechargement des manettes

Les voyants de la manette indiquent son niveau de chargement. Quand le dernier s'éteint, c'est signe qu'elle doit être rechargée.

La manette se branche à l'arrière de la console à l'aide des câbles USB fournis.

Voyant clignotant = en charge ; 4 voyants allumés = rechargé.

Merci de ne recharger les manettes que lorsque la batterie est déchargée et de veiller à ne pas les laisser plus que nécessaire en charge.

Il est aussi possible de brancher les manettes originales sur le côté de la console.

Sauvegarde des parties

Afin de faciliter la gestion des sauvegardes des usagers sur certains jeux, nous vous conseillons de leur indiquer qu'il ne pourra pas y avoir une sauvegarde par joueur, tout en les encourageant à retenir leur numéro de partie lorsque plusieurs sauvegardes sont possibles.

Choix des jeux

Pour vous aider dans le choix et les recommandations, nous vous invitons à consulter le dossier joint, où vous pourrez retrouver les fiches de tous les jeux vidéo inclus dans le pack, avec notamment les indications de recommandations d'âge et le type de jeu.

Ce même dossier pourra être mis à la disposition de vos usagers, de façon à ce qu'ils puissent choisir leur jeu en toute connaissance de cause.

GAME & WATCH DONKEY KONG II

Mode d’emploi

Pour lancer le jeu, sélectionner le niveau : jeu A pour les joueurs débutants, jeu B pour les joueurs confirmés.
Lorsque l'alarme se déclenche, Donkey Kong Jr. Sort & doit libérer Donkey Kong qui est emprisonné en haut de l’écran en récupérant les 4 clés et en déverrouillant chacun des cadenas.
Progressez tout du long de l'écran du bas avec la clé, sautez au-dessus de vos ennemis, et atteignez l'écran du haut. Appuyez sur la touche à droite à côté de l'un des verrous, puis grimpez la chaîne qui traîne en dessous de la serrure. Une fois atteint le sommet, utilisez la clé pour déverrouiller la serrure. Puis, retournez en bas pour récupérer une nouvelle clé, et ainsi de suite.
Après cela, le jeu recommencera, à un rythme un peu plus rapide.

Les boutons en croix sont prévus pour orienter Donkey Kong Jr dans l'espace et le bouton rond pour sauter.
Le jeu s’arrête quand toutes les vies de Donkey Kong Jr ont été perdues. Puis fermez le capot de la console de jeu.

Cette console fonctionne avec 2 piles non rechargeables.

Charte d'utilisation des Jeux vidéo à la bibliothèque de ______________________

Cette charte a pour objectif de détailler les conditions d'utilisation de l'espace Jeux vidéo de la bibliothèque, ainsi que les règles qui le régissent.

L'accès aux jeux vidéo est réservé aux usagers inscrits à la bibliothèque et soumis à l'acceptation de son règlement intérieur. L'acceptation écrite de la charte d'utilisation des Jeux vidéo est indispensable (ainsi que la signature du responsable légal pour les mineurs).
L'âge minimum requis pour jouer est de 3 ans. Les enfants de moins de sept ans devront être impérativement accompagnés d'un adulte durant toute la durée du jeu.

Les usagers peuvent utiliser ce service en s'inscrivant à des créneaux d'une heure (limités à un par jour et par usager) sur présentation de leur carte d'abonné en cours de validité (ou à défaut une pièce d'identité) afin de se voir remettre la manette et installer le jeu choisi. La réservation peut se faire de façon anticipée ou le jour même. Le joueur inscrit peut inviter des amis sur sa partie.
Les usagers verront leur réservation automatiquement annulée pour tout retard de plus quinze minutes. Les usagers devront autant que possible prévenir la bibliothèque en cas d'impossibilité d'honorer un rendez-vous. En cas d'absences répétées, les inscriptions seront suspendues.

Un catalogue de jeux vous est proposé. Il ne peut être choisi qu'une seule console et qu'un seul jeu par créneau horaire, sans possibilité d'en changer en cours de consultation. Le choix du jeu sera soumis aux limitations d'âge légal mentionné par le PEGI, ou à la limitation d'âge portée sur le catalogue.
Les usagers sont autorisés à sauvegarder leur progression sur les consoles. Néanmoins, la bibliothèque ne peut être tenue responsable en cas d'effacement de ces données. De même, les usagers sont autorisés à amener leur console portable personnelle pour consulter des jeux de la bibliothèque.

Les séances sont encadrées par un bibliothécaire ; il est le seul habilité à installer les jeux et à effectuer les manipulations sur les consoles en cas de problème technique. Il pourra également mettre fin à la séance en cas de comportement excessif ou de non respect des règles de fonctionnement du service Jeux vidéo.

La détérioration du matériel mis à disposition engage la responsabilité des usagers qui devront remplacer le matériel ou le rembourser au prix de sa valeur marchande.

De manière générale et conformément au règlement intérieur de la bibliothèque, le non-respect de la présente charte ou du règlement intérieur peut conduire à une exclusion temporaire ou définitive du service.

Je, soussigné(e), Nom : ________________________Prénom : _________________________
N° adhérent : ____________________
déclare avoir pris connaissance du règlement de la bibliothèque et de la Charte d'utilisation des Jeux vidéo et m'engage à les respecter.
Lieu, date, signature :
Signature du représentant légal
(pour les usagers mineurs) :

Consultations

Date	Créneau horaire	N° adhérent	Jeu / console	Remarques

Fiche bilan du pack Retro games

Bibliothèque :
Période d'utilisation des consoles :

Cet emprunt faisait-il parti d'un projet d'animation ?

Compte rendu des activités réalisées

Fréquentation sur toute la période concernée
Quel genre de public ? Apport de nouveaux publics ? Collaborations et partenariats ?

Retombées de cette animation

Avez-vous des remarques, des suggestions à propos de ce pack ?

Si vous avez des photos ou des articles de presse, n'hésitez pas à nous les joindre et à les partager sur Culture41 (www.culture41.fr).